

パソコン通信

GAZAPee



特集

1ドル80円台時代のネットワーク徹底活用
オンライン「個人輸入」入門

☆インターネットでサイバーショッピング☆

GaZaPee特選オンラインショップ全17店
一目でわかる!バーチャルモール大図解

☆ネットワーカーが証言「個人輸入のここが醍醐味」

NIFTY-Serve FDIYメンバー集合!<座談会>
PC-VAN SIG個人輸入<SigOpインタビュー>

●今日から始めたい!あなたのために
ノウハウ満載 個人輸入の基礎知識

●もっともっと得をしたい人のために
個人輸入“達人”への道

INTERVIEW

田中優子/校條諭/ともぞお~/佐藤理

1995

9



表紙イラスト: 下田一貴 / 表紙デザイン: 松澤義明

1995

9

September 1995 No.78

1995年9月号 第7巻第6号 (通巻78号)
1995年9月1日発行
© エーアイ出版 1995 雑誌 07599-09
●本誌掲載の記事・写真・図版の無断転載を禁じます。

CONTENTS

デジタル作品をつくるという行為は、自分の脳味噌の中身をディスプレイに映し出し、その中を探検するようなものだ。画面に触発され、自分の脳と対話をしながら、少しずつ明確な形になっていく。

——「今月の御言葉」佐藤理氏 (P.73) より——

特集: 1ドル80円台時代のネットワーク徹底活用 オンライン「個人輸入」入門



<座談会>
FDIYの達人たちが語る
個人輸入のここが醍醐味! — 40

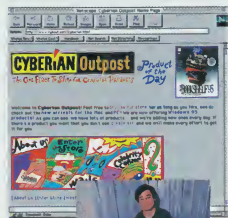
SIG OP INTERVIEW
ネットワーク者だからこそ
2倍にも3倍にも広がる個人輸入の楽しみ — 46

アンダーウェアからアートまで
厳選バーチャルショップ全17 — 30

サイバーなショッピングを試してみる — 34

よくわかるサイバーモールガイド — 36

一目でわかる! バーチャルモール大図解 — 38



これだけは知っておきたい
個人輸入の基礎知識 — 48

おすすめ
カタログ一覧 — 52

すぐに役立つ
精選英文フォーム集 — 54

個人輸入「達人」への道 — 58

特別企画 価値ある情報をキャッチせよ!

パソコンで活かす文字放送のすべて — 64

好評連載

オンラインギャラリー
マルチメディアの覗き窓 — 70

WINDOWSで
インターネットをモノにする — 88

インターネット楽々ツール
for Macintosh — 94

オンラインソフトウェアでマルチメディアの達人になる?
クリクリの大冒険 — 98

INTERVIEW



What's Up, GaZaPee?
江戸文化とインターネット

田中優子

16

What's Up, GaZaPee?

インターネットに現れた
街並みインターフェース

校條倫

22



Idol GaZaPee
清く正しいパソコンアイドル

ともぞお〜 (真下友恵)

61

今月の御言葉

「デジタル作品をつくることは
自分の脳の中を探検することだ」

佐藤理

73



"What's Up, GaZaPee?"

ハリウッドをテーマに NIFTY とテレビ東京がメディアミックス/
ワールド・ネイチャー・ネットワークで自然愛護推進試みる NTT — 14

シスオペ全員が女性のマルチメディア BBS 「Marbee Net」 開局 — 18

地図ソフトと連携し使いやすくなった駅ずばあと — 20

ザウルスとデータ交換可能な PHS 電話機が登場/
コダックがフォト CD 関連情報をインターネットで提供 — 21

新千歳空港のマルチメディア情報センター/
インターネットで作品を販売するギャラリー FROM JAPAN — 24

障害者と共に歩む BBS、ピアネット開局 — 25

ネットワーク者の祭典 NETWORKERS JAPAN95 開催/
パソコン通信感覚のインターネットアクセス/
NEC が翻訳機能付き Netscape など、インターネットツール7種を発売 — 26

次世代パソコン通信は TV 型? Vagabond23 — 27

特別企画: 続々登場! インターネット体験できる店

広尾・Cafe des pres — 13 横浜・スタア食堂 — 15

渋谷・Electronic Cafe Tokyo — 19 横浜・白札屋 — 25

Joy of Reading.....Selected Essays

少年マルタの共振界だより 少年マルタ — 76

Voice of NETIZEN 吟遊詩人 — 78

あんりの裏/事件簿 山東あんり — 80

ZK's CINEMEDIA 片方善治 — 82

あるようなないような 川上弘美 — 108

ネット駆け込み寺 西東万里 — 109

GaZaPee School

【初級編】
<わくわくマーク返上!>
手取り足取りパソコン通信入門講座 — 106

【中級編】
定番通信ソフトのマクロ克服講座 — 108
Windows / 通信マクロ 10 行読奥
Macintosh / マクロプログラミング

【上級編】
びん先生の「極めたい人のモデム実験講座」 — 110

【課外活動】
ネットワークゲームの世界へようこそ — 112

【社会生活】
読者に代わって使って試す
すぐさまひけるオンライン辞書・百科事典 — 114

【拡張編】
パソコン総ネットワーク化計画 — 116

【読者ページ】
集まれ! ビーナッツ — 120

BOARD WALKER

News from BBS — 126

● NIFTY-Serve / インターネットの「ftp」が利用可能に etc. ● PC-VAN / 「PC-VAN ナビゲータ Ver1.31」がリリース etc. ● ASAHI ネット / 個人向けホームページ情報 etc. ● ASCII net / パブリックステージに NetNews メニュー開設 etc. ● People / 高速ネットワークの拡張に「Guippy」のバージョンアップ etc. ● 日経 MIX / MIX NAV のサポート窓口を開設 etc. ● マスターネット / 通信カテックソフトの特別会員販売 etc. ● EYE-NET / トーク系組の無料サービス開始 etc. ● K-NET / ファクションキーを変更 etc. ● SuperLinks / ジャンル別にメニューを改題 etc. ● TigerMountain 個人会議室 CAMP がスタート

BBS 現場訪問 北海道・道新オーラネット — 131

テーマ別
ネット縦断ボードウォッチング — 136



98 / WINDOWS / コンピュータトレンド / MSX / MAC パーソナル / MAC ビジネス / 家庭用ゲーム機 / コンピュータゲーム / マシフ / マルチメディア / HP 200 L X / アウトドア / ゴルフ / サッカー / テニス / 野球 / 相撲 / 釣り / 海 / 自転車 / モータースポーツ / 洋画 / 邦画 / 演劇 / 美術 / 音楽 / DJ / JAZZ / クラシック / MIDI / ロック / クイズ / クレジットカード / ペット / 化粧 / ファッション / 個人輸入 / 科学一般 / 観光科学 / 未知 / 占い / 環境問題 / 地域ローカル / 食糧 / 福祉 / 創作 / 結婚 / 子供 / 生活情報 / 東洋医学 / 東京ディズニーランド / マンガ / 模写工作 / 航空 / 車 / 書画 / 手芸 / 英語 / 歴史 / 旅 / 料理 / 酒 / テレビ / etc.

突撃チャットインタビュー — 144

小幡浩二の RAM 養成講座「ネットの喧嘩はなぜ起こる (3)」 — 152

オンラインソフトウェア — 162

ネットで見つけた SF Mind — 166

Others

モニタープレゼント 当選者発表 — 124

次号予告・編集後記 — 172

今月の御言葉

デジタル作品をつくることは 自分の脳の中を探検することだ

FROM: 佐藤 理

——マルチメディア作品を手がけるようになったきっかけは何ですか？

マルチメディア作品というと、『東脳』（ソニー・ミュージックエンタテインメント・9,800円）が最初。以前から、デザインや写真、音楽など、いろいろな分野で仕事をしてきたが、それを統合できるメディアがあらわれた。それがマルチメディアというか、デジタルの世界だった。

デジタルの世界で、ものづくりをするようになったのは、グラフィックス作品としてキャラクターをつくるようになったことから。キャラクターができたなら、それを動かしたくなった。キャラクターが動くとき軸ができる。時間軸ができると、ある種の世界を表現できるようになる——そうしてできたのが『東脳』だ。

——すると、初めからあのイメージがあって、それをデジタルで展開していったわけではないと……。

**コンピュータでものを
つくっていくという行為
は、自分の脳味噌の中身を
ディスプレイに映し出
して、その中を歩くよう
なところがある。**

画面に触発されるというか、自分の脳と対話をしているというか……。一言でいうなら、自分の脳の中の探検。

——「自分の脳の中の探検」という言葉が出ましたが、アナログの世界でものづ

くりをするのと、デジタルの世界でものづくりをするとの違いは？

デジタルの大きな特色は、そこで扱う材料をすべて並列に組み替えてしまうこと。写真でも、音楽でも、グラフィックでも、みんな0と1の信号に変換する。まるで原子や分子のように並列にして、それを自由に組み合わせることができるようにする。そこがいい。

たとえば、10月発売予定の音楽CDの中では、鼓弓で演奏された音楽を使っているが、それは鼓弓奏者に自由に演奏してもらったものをサンプリングして、その中から自分で気持ちよいと思った部分を集めて再構成した。自分は特別な音楽の教育を受けたわけではないけれど、デ

ジタルにすることで、自分が心地よいと感じる音楽を簡単に作り上げることができる。

こんな風に、音楽に限らず、さまざまな素材の気に入ったところを簡単に組み合わせ再構成できるところが大きな特徴だと思う。

いいかえれば、
**脳にとって気持ちのよい
ことがすぐにできる——
それがデジタルの世界だ。**

それからもう1つ。

たとえば、グラフィック作品を例にとって考えてみるといい。

アナログの場合、頭の中でイメージを考えて、それを紙の上に手で描いていく。頭の中のイメージを紙の上に再現してい





くわけだけれど、描いたイメージにズレがあった場合、消して書き直すことになるが、すぐには消せないし、消したとしても描いたイメージが残ってしまう。それが、最初に脳の中に描いたイメージに微妙に影響を与えてしまう。

ところが、デジタルなら、描いたものを瞬時に消せし、そのイメージに引きずられないことがない。何回か描き直すうちに、脳の中にあったイメージに最も近いものが描き出せる。つまり、**デジタルを使えば、脳の中で思い描いたイメージが、よりストレートな形で作り出せる**

というわけだ。

——ということは、デジタル作品なら1人でさまざまな可能性が追求できると……。

決して簡単ではないが、その気にな

れば1人で何でもできてしまう。

しかし、お金を出して買ってもらえるような作品をつくるためには、それなりのスタッフが必要だと思う。グラフィックや音楽、ストーリーづくりなど、あらゆる面で1人の人間がすぐれた才能を発揮することは難しい。自分でいちばん才能の発揮できる部分を核にして、その他の分野はよりすぐれた才能の持ち主を起用する。そういう分業スタイルで作品づくりにあたれば、それだけ高い水準の作品を完成させることができる。

そんな風に
作品の質を高めると同時に、自分の持っている個性、感性で勝負するという姿勢が大切だ

と思う。

8月には『東脳』が『EASTERN MIND』としてアメリカで発売されるが、発売前からたくさんの向こうの雑誌の取材を受けた。いずれの記事も好意的に取り上げてくれたが、これは『東脳』の持っている東洋的な部分に何かを感じたからではないかと思う。描いているグラフ





ィックそのものは特別東洋的というわけではないけれど、そこで語られている世界が彼らには非常に東洋的に感じられるのだろう。

アメリカでは、膨大な資金と時間、人材を投入して作品づくりを行っている。そういうものと競争していくためには、自分の個性や感性を明確に打ち出した作品づくりをしていく必要がある

のではないかなと思う。

——最後にネットワークについて……。

10月に音楽CDを出すことになっていて、いまその制作に追われているが、その中に入れる曲の1つはインターネットを使ってつくったものだ。

ニューヨークにいる坂本龍一さんをお願いして、曲になる前のフレーズというかピースをいくつかMIDIデータにして、インターネット経由で送ってもらい、それをこちらで最終的な曲に仕上げるという試みを行った。

こんな具合に、ネットワークの広がりによって、さまざまな可能性が広がってくると思う。

テクノロジーの進歩によって、ネットワークの活用の仕方はどんどん変わって

いくと思うが、結局、

ネットワークとは人と人とのつながりではないかと思う。自分に明確なコンテンツさえあれば、ネットワークを通じていろいろな人が集まってくるだろうし、そこからまたさまざまな連携が生まれてくる。

いまはインターネット、インターネットと騒がれているが、そういう風潮に流されずに、自分の中にしっかりとしたコンテンツを持つことが大切なことではないかと思う。

プロフィール

佐藤理(さとう・おさむ) 1960年、京都生まれ。アウトサイドディレクターズカンパニー(O.S.D)代表。グラフィックデザインを中心にCGイラストレーション、映像、音楽、出版、展覧会など、あらゆるジャンルのクリエイティブワークを手がける。DEP'93最優秀プロジェクトとして、インタラクティブ・アドベンチャーゲーム『東脳』をCD-ROM化。第2弾の『中天』がまもなく発売される。

